

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Suatu proses belajar mengajar, ada dua unsur yang sangat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan, Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respons yang diharapkan, termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Secara harfiah kata media memiliki arti “perantara” atau “pengantar”. Media diartikan segala sesuatu yang dimanfaatkan untuk proses komunikasi dengan siswa agar siswa belajar. Komunikasi dan siswa yang belajar merupakan dua aspek pokok. Segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk mendorong proses-proses belajar dapat dikategorikan sebagai media (Suprijono, 2009: 3).

Bambang Warsita, (2008: 62-63) dalam bukunya “*Teknologi Pembelajaran*” menuliskan beberapa pendapat pakar tentang definisi belajar (*learning*) yaitu suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang

dan berlangsung seumur hidup, sejak ia masih bayi sampai ke liang lahat nanti (Sadiman, dkk., 1996: 2). Belajar adalah perubahan perilaku yang relatif permanen sebagai hasil pengalaman (bukan hasil perkembangan, pengaruh obat, atau kecelakaan) dan bisa melaksanakannya pada pengetahuan lain serta mampu mengkomunikasikannya kepada orang lain. Dalam kegiatan pembelajaran tidak dapat dilakukan sembarangan, tetapi harus menggunakan teori-teori dan prinsip-prinsip belajar tertentu agar bisa bertindak secara tepat (Dimiyati & Mudjiono, 2002: 41-42).

Darwanto, (2005: 99) dalam bukunya "*Televisi Sebagai Media Pendidikan*" mengutip pendapat Miarso tentang belajar :

Pendidikan yaitu suatu proses yang kompleks, tiap orang mempunyai ciri yang unik untuk belajar. Hal itu terutama disebabkan oleh efisiensi mekanisme penerimaannya dan kemampuan tanggapannya. Seorang pelajar yang normal akan dapat memperoleh pengertian dengan cara mengolah rangsangan dari luar, yang ditanggapi oleh indranya, baik indra penglihatan, pendengaran, penciuman, perasa maupun peraba. Semakin baik tanggapan seseorang tentang sesuatu objek, orang, peristiwa atau hubungan, semakin baik pula hal tersebut dapat dimengerti dan diingat.

Pandangan konstruktivisme, belajar adalah menyusun pengetahuan dari pengalaman konkret, aktivitas kolaborasi, dan refleksi serta interpretasi. Proses belajar pada hakikatnya terjadi dalam diri peserta didik yang bersangkutan, walaupun prosesnya berlangsung dalam kelompok, bersama orang lain. (Bambang Warsita, 2008: 63). Pembelajaran disebut juga kegiatan pembelajaran (instruksional) adalah usaha mengelola lingkungan dengan sengaja agar seseorang membentuk diri secara positif tertentu dalam kondisi tertentu (Miarso, 2004: 528).

Pembelajaran menurut Bambang Warsita, (2008: 226) adalah segala upaya untuk menciptakan kondisi dengan sengaja agar tujuan pembelajaran dapat dipermudah (*facilitated*) yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik.

Beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam proses belajar mengajar yang berupa perangkat keras maupun perangkat lunak untuk mencapai proses dan hasil pembelajaran secara efektif dan efisien, serta tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan mudah. Jadi tugas media bukan sebagai sekedar mengkomunikasikan hubungan integral yang saling berkaitan antara komponen yang lain yang saling berinteraksi dan mempengaruhi.

Agar pendidikan tidak tertinggal dari perkembangan iptek perlu adanya penyesuaian, terutama sekali yang berkaitan dengan faktor-faktor pengajaran di sekolah. Salah satu faktor tersebut adalah media pembelajaran yang perlu dipelajari oleh guru. Maka peneliti mencoba untuk menggunakan salah satu hasil dari kemajuan tersebut yaitu penggunaan media audio *visual powerpoint*.

Kemampuan belajar peserta didik sangat menentukan keberhasilannya dalam belajar. Di dalam proses belajar tersebut, banyak faktor yang mempengaruhinya, salah satunya adalah motivasi. Motivasi mempunyai fungsi dalam suatu kegiatan, motivasi akan mempengaruhi kekuatan dari kegiatan tersebut, tetapi motivasi juga dipengaruhi oleh tujuan. Makin tinggi dan berarti suatu tujuan, makin besar motivasinya, dan makin besar motivasi

maka akan makin kuat kegiatan yang dilaksanakan sehingga prestasi belajar siswa meningkat (Masdudi, 2011: 52).

Motivasi memiliki peranan penting dalam bidang pendidikan. Siswa sebagai orang yang memiliki kekuatan mental yang menjadi sumber penggerak untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Siswa memiliki keinginan, perhatian kemauan serta cita-cita dalam diri siswa itu sendiri. Hal tersebut yang dapat mendorong siswa untuk melakukan perubahan dalam tingkah laku atau perbuatan untuk lebih maju dan lebih baik dalam mencapai tujuan, dalam hal ini adalah tujuan pembelajaran. Hasil belajar akan menjadi optimal kalau ada motivasi, makin tepat motivasi yang diberikan, maka akan semakin berhasil pula pelajaran itu. Jadi motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa.

Hal ini sesuai dengan apa yang diutarakan oleh Moh. Uzer Usman (2009: 29) bahwa tugas guru adalah membangkitkan motivasi anak sehingga ia mau melakukan belajar. Untuk itu guru sebagai pendidik perlu memperhatikan bagaimana cara agar siswa menjadi termotivasi untuk selalu memperhatikan dan mengikuti secara aktif proses belajar dan juga mereka termotivasi untuk selalu mengikuti proses belajar dengan baik dan selalu terdorong untuk belajar dan meningkatkan prestasinya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada bulan April 2017 di SMK Jatibarang diperoleh informasi bahwa prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam masih tergolong rendah. Hal ini dapat

dibuktikan dari nilai ujian harian, ujian tengah semester, dan ujian akhir semester, masih banyak siswa yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Pada mata pelajaran ini siswa dituntut untuk mencapai nilai KKM 75. Namun 70% siswa di kelas ada yang belum mencapai nilai KKM.

Rendahnya prestasi belajar yang ditunjukkan dengan nilai siswa yang masih di bawah KKM dapat disebabkan beberapa faktor. Secara umum faktor faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat dibedakan menjadi dua, yaitu faktor intrinsik (dari dalam diri siswa) dan faktor ekstrinsik (dari luar siswa). Faktor yang berasal dari dalam diri siswa misalnya kesehatan jasmani, minat belajar, kecerdasan, motivasi belajar, bakat siswa, kemampuan kognitif, dan sikap siswa terhadap mata pelajaran. Sedangkan faktor yang berasal dari luar diri siswa misalnya keluarga, lingkungan fisik dan sosial, kurikulum, metode mengajar, guru, media pembelajaran, sarana serta fasilitas. Oleh karena itu, prestasi belajar yang baik harus didukung oleh komponen-komponen yang baik pula.

Salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi prestasi belajar adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah suatu perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi dengan tujuan agar merangsang siswa untuk belajar. Adanya media diharapkan proses pembelajaran akan lebih mudah bagi siswa maupun guru, karena media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dalam belajar. Penggunaan media pembelajaran juga dapat memberikan motivasi bagi siswa

untuk belajar. Namun, pada saat pelaksanaan pembelajaran penggunaan media pembelajaran masih belum optimal. Hal ini dapat dilihat dari kurang bervariasinya media yang digunakan guru PAI dalam mata pelajaran PAI. Guru masih terpaku pada buku atau modul yang diberikan kepada siswa, sehingga semangat siswa untuk berlatih dan lebih memahami materi menjadi rendah.

Selain faktor eksternal yang mempengaruhi prestasi belajar juga terdapat faktor internal. Faktor internal yang mempengaruhi prestasi belajar PAI siswa salah satunya adalah motivasi belajar. Motivasi belajar merupakan dorongan yang berasal dari dalam atau luar diri seseorang sehingga dapat menimbulkan kegiatan belajar. Peran motivasi ini sangat penting untuk mendorong siswa agar memperoleh hasil prestasi yang baik. Adanya motivasi belajar dapat menimbulkan semangat belajar siswa yang pada akhirnya akan tercapai prestasi belajar yang optimal. Namun, pada saat pembelajaran motivasi setiap siswa dalam mengikuti pelajaran berbeda-beda. Ada sebagian siswa yang semangat belajarnya tinggi yang ditunjukkan dengan antusias dalam mengikuti pembelajaran PAI sangat tinggi, ada pula yang motivasinya rendah dan mengeluh apabila diberikan tugas PAI oleh guru. Selain itu, ada beberapa siswa yang masih beranggapan bahwa pelajaran PAI adalah mata pelajaran yang sulit sehingga motivasi siswa untuk belajar PAI rendah. Apabila motivasi belajar PAI siswa rendah dan penggunaan media pembelajaran kurang optimal maka prestasi belajar yang dicapai akan rendah.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar PAI Siswa Kelas X TKR di SMK Negeri 1 Jatibarang kabupaten Indramayu”

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi yang ada, rumusan masalah yang didapat adalah:

1. Wilayah Kajian

Wilayah kajian penelitian dalam tesis ini adalah bidang Strategi Belajar Mengajar (SBM).

2. Identifikasi Masalah

Sebagaimana diketahui bahwa, identifikasi masalah suatu tahap permulaan dari penguasaan masalah dimana suatu objek dalam suatu jalinan situasi tertentu dapat kita kenali sebagai suatu masalah.

Dari penjelasan latar belakang di atas, dapat dirumuskan masalah-masalah sebagai berikut :

1. Pengaruh media pembelajaran audio visual terhadap prestasi belajar pendidikan agama islam.
2. Pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar pendidikan agama islam.
3. Pengaruh media pembelajaran audio visual dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar pendidikan agama islam.

3. Pembatasan Masalah

Untuk menjaga kedalaman penelitian dan kemungkinan pengolahan data secara cermat, maka dilakukan pembatasan cakupan masalah penelitian hanya mencakup upaya mendapatkan informasi Pengaruh media pembelajaran audio visual dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar pendidikan agama islam.

4. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, dapat disusun rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran audio visual dalam pembelajaran pendidikan agama islam di SMKN 1 Jatibarang Kabupaten Indramayu ?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa pada pembelajaran pendidikan agama islam di SMKN 1 Jatibarang Kabupaten Indramayu?
3. Bagaimana prestasi belajar pendidikan agama islam siswa di SMKN 1 Jatibarang Kabupaten Indramayu?
4. Adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar pendidikan agama islam di SMKN 1 Jatibarang Kabupaten Indramayu?

C. Tujuan Penelitian

Dari latar belakang dan rumusan masalah tersebut, penulis bertujuan :

1. Untuk memperoleh data mengenai penggunaan media pembelajaran audio visual dalam pembelajaran pendidikan agama islam di SMKN 1 Jatibarang Kabupaten Indramayu ?
2. Untuk memperoleh data mengenai motivasi belajar siswa pada pembelajaran pendidikan agama islam di SMKN 1 Jatibarang Kabupaten Indramayu?
3. Untuk memperoleh data mengenai prestasi belajar pendidikan agama islam siswa di SMKN 1 Jatibarang Kabupaten Indramayu?
4. Untuk memperoleh data mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar pendidikan agama islam di SMKN 1 Jatibarang Kabupaten Indramayu?

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan positif dan gambaran bagi penelitian berikutnya yang ada hubungannya dengan pengaruh media pembelajaran audio visual dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar pendidikan Agama Islam.

2. Manfaat Praktis

- a. Mengetahui penggunaan media pembelajaran audio visual pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam sehingga diharapkan guru mampu mengatasi kesulitan atau kasus yang dihadapi;
- b. Sebagai bahan pemikiran bagi guru untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran audio visual pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar yang optimal;
- c. Sebagai tambahan informasi kepada lembaga pendidikan khususnya SMK Negeri 1 Jatibarang dalam rangka meningkatkan kualitas belajar mengajar.

E. Kerangka Pemikiran

1. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam.

Media pembelajaran adalah suatu perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi dengan tujuan agar merangsang peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi belajar seseorang yang berasal dari luar individu. Tinggi rendahnya prestasi belajar ditentukan oleh pemilihan dan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran sebagai perantara penyampaian informasi kepada siswa tentu saja harus

mempertimbangkan ketepatannya dengan tujuan pembelajaran. Pemilihan media yang tepat akan lebih mempermudah siswa dalam mempraktikkan materi pendidikan agama islam. Siswa juga merasa lebih semangat dalam mengikuti pelajaran pendidikan agama islam, sehingga akan lebih mudah meraih prestasi belajar. Sebaliknya, apabila pemilihan dan penggunaan media pembelajaran kurang tepat dengan tujuan pembelajaran siswa akan cenderung tidak bersemangat. Oleh karena itu, media pembelajaran diduga ada pengaruh positif terhadap siswa dalam meraih prestasi belajar pendidikan agama islam.

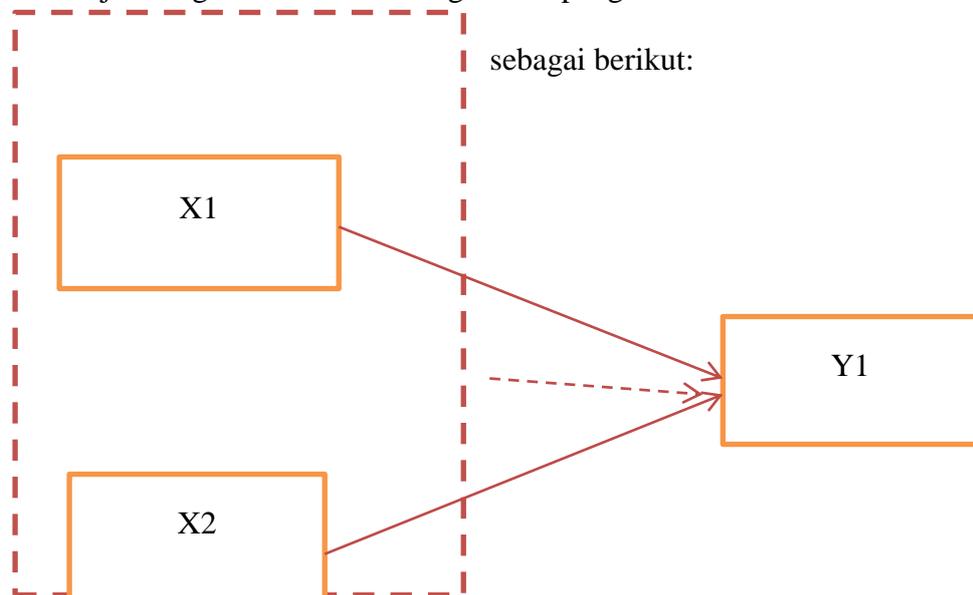
2. Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam.

Motivasi belajar merupakan dorongan yang berasal dari dalam atau luar diri seseorang sehingga dapat menimbulkan kegiatan belajar. Adanya motivasi dalam diri seorang siswa akan mendorong siswa untuk aktif melakukan kegiatan belajar secara rutin dan terus menerus untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Oleh karena itu, motivasi belajar diduga mempunyai pengaruh positif dalam pencapaian prestasi belajar siswa.

3. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam.

Prestasi belajar yang tinggi didukung oleh beberapa faktor seperti penggunaan media pembelajaran dan motivasi belajar siswa. Penggunaan media yang dipilih oleh guru harus mempertimbangkan ketepatannya

dengan tujuan pembelajaran dan taraf berfikir siswa. Ketepatan penggunaan media pembelajaran juga dapat mendorong motivasi belajar siswa, sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran dan motivasi belajar diduga secara bersama-sama mempunyai pengaruh positif dalam pencapaian prestasi belajar siswa. Pengaruh antara variabel-variabel pada kerangka pikir di atas jika digambarkan dalam gambar pengaruh antar variabel adalah



Gambar 1. Pengaruh antar Variabel

Keterangan:

X1 : Penggunaan media pembelajaran

X2 : Motivasi belajar

Y : Prestasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam.

- : Garis korelasi sederhana (pengaruh individual antara variabel bebas dan variabel terikat)
- : Garis korelasi ganda (pengaruh bersama-sama antara variabel bebas dan variabel terikat).

F. Metodologi Penelitian

1. Metode / Pendekatan penelitian

Metode penelitian adalah suatu cara untuk memperoleh ilmu pengetahuan atau memecahkan masalah yang dihadapi dan dilakukan secara hati-hati dan sistematis. (Toto Syatori Nasehudien, 2011: 11). Metode penelitian ini adalah metode *field research* suatu metode untuk memperoleh pengumpulan data di lapangan dengan pendekatan kuantitatif. Yakni penelitian yang menekankan fenomena-fenomena objektif dan dikaji secara kuantitatif. Maksimalisasi objektifitas desain penelitian ini dilakukan dengan menggunakan angka-angka, pengolahan statistik, struktur dan percobaan terkontrol (Nana Syaodih, 2013: 53).

Penelitian ini menggunakan teknik analisis regresi dua prediktor yang bertujuan menemukan ada tidaknya pengaruh dan apabila ada, berapa besarnya pengaruh yang ditimbulkan antara variabel X1 (media pembelajaran) dengan variabel X2 (motivasi belajar) dan variabel Y1 (prestasi belajar).

2. Populasi

Populasi menurut Sukardi (2008: 53) adalah semua anggota kelompok manusia, binatang atau benda yang tinggal bersama dalam satu tempat dan secara terencana menjadi target kesimpulan dari hasil akhir suatu penelitian. Sedangkan menurut Bungin (2008: 99) populasi penelitian merupakan keseluruhan (*universum*) dari objek penelitian yang dapat berupa manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, udara, gejala, nilai, peristiwa, sikap hidup dan sebagainya, sehingga objek-objek ini dapat menjadi sumber data penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa/siswi SMK Negeri 1 Jatibarang Kabupaten Indramayu tahun ajaran 2016/2017 yang jumlah keseluruhannya adalah 980 orang siswa.

3. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi. Dalam sampel harus tergambar karakteristik populasi (Nasehuddien, 2011: 93). Cara pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah dengan *simple random sampling* (sampel acak sederhana). Nasehuddien (2011: 94) menyebutkan bahwa *simple random sampling* adalah sebuah sampel yang diambil sedemikian rupa sehingga setiap unit penelitian atau satuan elementer dari populasi mempunyai kesempatan atau peluang yang sama untuk terpilih sebagai sampel. Pengambilan sampel acak sederhana dapat digunakan apabila unit-unit elementer dalam populasi mempunyai karakteristik yang homogen atau dianggap homogen. Dalam penelitian ini, penulis mengambil sampel siswa kelas X TKR 1 berjumlah 33 siswa sebagai kelas

experimen dan kelas X TKR 2 berjumlah 35 siswa sebagai kelas standar di SMK Negeri 1 Jatibarang Kabupaten Indramayu tahun ajaran 2016/2017.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data digunakan untuk memperoleh data yang diperlukan. Untuk memperoleh data tersebut penulis melakukan beberapa cara pengumpulan data sesuai dengan hubungannya antara lain sebagai berikut :

a. Studi Dokumentasi

Yaitu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan meneliti bahan-bahan dokumentasi yang ada dan mempunyai relevansi dengan tujuan penelitian. Dalam melakukan studi dokumentasi penulis mengumpulkan data tentang kondisi SMK Negeri 1 Jatibarang Kabupaten Indramayu.

b. Angket

Kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui (Suharsimi Arikunto, 2002: 139). Teknik ini dilakukan melalui penyebaran daftar pertanyaan kepada siswa-siswi untuk memperoleh data mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar pendidikan agama islam di SMKN 1 Jatibarang Kabupaten Indramayu.

Suatu instrument harus memenuhi syarat-syarat agar instrument dikatakan baik, maka syarat-syaratnya adalah valid dan reliabel. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam membuat instrument angket untuk siswa-siswi adalah sebagai berikut :

1. Persiapan
 2. Penyusunan item angket
 3. Konsultasi dengan dosen pembimbing
 4. Penyempurnaan instrument
 5. Penyebaran angket kepada siswa-siswi.
5. Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul dari hasil pengumpulan data perlu di analisis untuk menemukan jawaban atas permasalahan pokok yang telah di rumuskan. Data-data yang dimaksud berupa data kualitatif dan kuantitatif yang berupa angka-angka. Data yang sifatnya kualitatif penulis menggunakan pendekatan logika, sedangkan untuk data yang sifatnya kuantitatif penulis menggunakan rumus yaitu :

- a. Rumus Prosentase :

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Angka prosentase

F = Frekuensi yang di cari prosentasenya

N = Number of cases (jumlah frekuensi)

100% = Bilangan tetap

Adapun skala prosentase yaitu :

Tabel 6. Skala Prosentase

No	Prosentase	Penafsiran
1	75 % - 100 %	Baik
2	56 % - 75 %	Cukup
3	40 % - 55 %	Kurang baik
4	Kurang 40 %	Tidak baik

b. Menentukan Validitas Angket

Uji validitas digunakan untuk mengetahui kelayakan butir-butir (item-item) pertanyaan dalam suatu penelitian, yaitu penulis melakukan analisis butir soal dengan menggunakan rumus korelasi untuk mencari koefisien validitas angket. Apabila r_{xy} lebih besar atau sama dengan r tabel pada statistik, menurut Anas Sudjiono (2006 : 42), maka item validitas pada penelitian ini alat angket dinyatakan valid jika $r_{xy} \geq r$ tabel. Untuk menguji validitas konstruksi (*construct validity*) digunakan rumus korelasi *Product Moment*:

rumus korelasi *Product Moment*:

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2][N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :

N = Banyaknya yang mengikuti tes

X = Nilai hasil uji coba

Y = Skor total

r_{xy} = Koefesien korelasi

Kemudian di interpresentasikan tingkat validitasnya berdasarkan kriterium menurut Suharsimi Arikunto (2006 : 276) yaitu:

$0,80 < r_{xy} \leq 1,00$ Validitas sangat tinggi

$0,60 < r_{xy} \leq 0,80$ Validitas tinggi (baik)

$0,40 < r_{xy} \leq 0,60$ Validitas sedang (cukup)

$0,20 < r_{xy} \leq 0,40$ Validitas rendah (kurang)

$r_{xy} \leq 0,20$ Tidak valid

c. Menentukan Reliabilitas Angket

Reliabilitas artinya handal, merupakan ukuran suatu konsistensi respondent dalam menjawab hal yang berkaitan dengan item-item pertanyaan. Perhitungan reliabilitas angket dapat diukur dengan menggunakan rumus alpha, untuk uji coba angket dan skala bertingkat (*rating scale*), reliabilitas di uji dengan rumus alpha yaitu :

$$r_{11} = \left[\frac{N}{N-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \delta_b^2}{\delta_t^2} \right]$$

Keterangan :

r_{11} = Reabilitas Intrumen

N = Banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \delta_b^2$ = Jumlah Varians butir

δ_t^2 = Varians skor total

Klasifikasi koefesien reabilitas menurut Suharsimi Arikunto (2006 :

178) yaitu sebagai berikut :

0,00 < r_{11} ≤ 0,20 Reabilitas sangat rendah

0,20 < r_{11} ≤ 0,40 Reabilitas rendah

0,40 < r_{11} ≤ 0,60 Reabilitas sedang

0,60 < r_{11} ≤ 0,80 Reabilitas tinggi

0,80 < r_{11} ≤ 1,00 Reabilitas sangat tinggi

Dari uji coba angket berupa validitas, reabilitas dapat digunakan dalam penelitian.

d. Uji Regresi

Regresi bertujuan untuk menguji pengaruh hubungan antara satu variabel terhadap variabel lain (pengaruh sebab akibat). Variabel yang di pengaruhi di sebut variabel tergantung atau *dependent* variabel (akibat)

biasanya di beri symbol huruf X, sedangkan variabel yang mempengaruhi disebut variabel bebas atau *independent* variabel (sebab) biasanya diberi symbol huruf. Adapun langkah-langkah yang ditempuh dalam perhitungan regresi dengan menggunakan metode SPSS menurut Subur, M.Ag (2007 : 37 – 40) adalah sebagai berikut :

- a) Klik *variabel view*.
- b) Kolom *nama*, di isi ;
 - Baris pertama : *Respondent (sampel)*
 - Baris kedua : *Variabel (X)*
 - Baris ketiga : *Variabel (Y)*
- c) Aktifkan *data view*, kemudian isi data diatas pada kolom-kolom yang muncul. Setelah data semua terisi, selanjutnya;
- d) Klik *Analyze*, klik *Regression*, klik *linear*
- e) Klik variabel (*Y*) ke kotak dependent
- f) Klik variabel (*X*) ke kotak independent (s)
- g) Klik *statistik...*sehingga muncul kotak kerja *Linear Regression : Statistic*.
- h) *Klik Estimate, Model fit, Collinearity diagnostics* dan *Durbin Waston*.
- i) Klik *Continue*
- j) Klik *Option*, isi 0,05 pada kotak *Entry*. Klik *Continue*
- k) Klik *OK*. Maka akan muncul hasilnya.

G. Sistematika Penulisan

Agar lebih mudah dalam pembahasan dan pemahaman materi tesis ini, penulis menggunakan sistematika pembahasan dalam beberapa bab dan sub bab sebagai berikut :

Bab pertama yaitu pendahuluan yang meliputi : Latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka pemikiran, kajian teori penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

Bab dua membahas tentang landasan teori yang menguraikan pengaruh media pembelajaran audio visual, motivasi belajar serta prestasi belajar siswa.

Bab tiga membahas metodologi penelitian: Menguraikan tentang tujuan penelitian, tempat dan waktu penelitian, rancangan penelitian, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknis analisis data.

Bab empat membahas hasil dan pembahasan penelitian yang menguraikan tentang hasil penelitian dan pembahasan penelitian.

Bab lima membahas kesimpulan dan rekomendasi.

H. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka pikir yang telah diuraikan di atas, maka hipotesis penelitian ini adalah:

1. Terdapat pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan media pembelajaran terhadap prestasi belajar pendidikan agama islam siswa kelas X TKR 1 SMKN 1 Jatibarang Kabupaten Indramayu.
2. Terdapat pengaruh positif dan signifikan antara motivasi belajar terhadap prestasi belajar pendidikan agama islam siswa kelas X TKR 1 SMKN 1 Jatibarang kabupaten Indramayu.
3. Terdapat pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan media pembelajaran dan motivasi belajar secara bersama-sama terhadap prestasi belajar pendidikan agama islam siswa kelas X TKR 1 SMKN 1 Jatibarang kabupaten Indramayu.